

Laboratórios de Cultura Digital Experimental

Felipe Schmidt Fonseca

felipefonseca@gmail.com

Labjor/Unicamp

***Abstract.** This essay tries to reflect upon some of the implications of associating to the format of experimental labs a number of collaborative experimental practices organised through groups and networks dedicated to media activism, specially related to digital technologies and their impact in society. Such practices follow a series of developments undertaken in Brazil during the last decade. I examine the possibility of articulating this kind of configuration with the background of media labs or art/technology laboratories, and question its framing within the idea of creative economy. I suggest then critical issues to think relevant networked labs for Brazil in the current day.*

***Resumo.** Este ensaio procura refletir sobre algumas das implicações de associar-se ao formato de laboratório experimental uma série de práticas experimentais colaborativas organizadas através de grupos e redes dedicados ao ativismo midiático, relacionado em especial a tecnologias digitais e seu impacto na sociedade. Tais práticas acompanham uma série de desenvolvimentos ocorridos no Brasil ao longo da última década. Examino a possibilidade de articular esse tipo de configuração com o histórico de labs de mídia ou laboratórios de arte/tecnologia, e questiono seu enquadramento na ideia de economia criativa. Sugiro então questões críticas para pensar laboratórios em rede relevantes para o Brasil dos dias de hoje.*

1. Introdução

Este ensaio é parte de minha pesquisa de mestrado em andamento, na qual estou trabalhando com arranjos criativos e experimentais que engendram a produção de conhecimento livre, articulados com a ideia de uma cultura digital brasileira. Tais arranjos são por vezes chamados de laboratórios experimentais, em uma interpretação particular de um histórico de colaboração interdisciplinar que deu origem a diferentes formações institucionais, em especial o Media Lab do MIT, nos Estados Unidos. Minha pesquisa busca problematizar esta interpretação linear, tomando por fonte meu próprio histórico como indivíduo atuante nesses contextos. Por este motivo, o ensaio faz uso frequente de experiências pessoais e de um estilo mais informal de escrita. Tentei deixar claros no texto aqueles pontos nos quais tais experiências aparecem.

2. Cultura Digital Brasileira

Ao longo da última década, tive a oportunidade de observar e participar do cenário que

veio a ser conhecido como "cultura digital brasileira". É um arranjo complexo que evoca uma inventividade particularmente brasileira, transposta para as novas tecnologias de comunicação e informação. Promove a construção de um discurso que remete à apropriação antropofágica, traço supostamente característico das culturas brasileiras¹. Envolve pessoas situadas em diversos contextos sociais e institucionais: grupos dedicados ao ativismo de mídia, coletivos artísticos, escolas, empresas de tecnologia e comunicação, instituições sociais, departamentos de governo, universidades e outros.

No discurso que tais grupos adotam, costumam ser recorrentes tópicos como licenças abertas e cultura livre, redes colaborativas, diversidade cultural, autonomia, apropriação crítica de tecnologias, arte eletrônica, ciência cidadã, entre outros. Em suas práticas, poderíamos identificar dois movimentos complementares - não tanto como categorias demarcadas quanto tendências, horizontes de pensamento e ação. O primeiro movimento, que chamo aqui de "compensatório", busca essencialmente reduzir desigualdades criadas historicamente na maneira como as tecnologias são adotadas na sociedade, e oferecer oportunidades de transformação para determinados grupos sociais. O segundo, que denomino "exploratório", avança em direção a possibilidades e sentidos ainda não estabilizados das novas tecnologias. Os dois movimentos frequentemente operam juntos, oferecendo vocabulários e modos de ação complementares. É também comum que o contato entre essas diferentes visões ocasione alguma tensão. Minha interpretação é que essa tensão pode ser criativa, quando bem direcionada. Antes de dar exemplos, entretanto, quero deter-me um pouco mais nesses dois movimentos.

2.1. Compensação: inclusão digital

A primeira das tendências formadoras de um discurso da cultura digital brasileira se concretiza nas ações agrupadas em torno de uma ideia expandida de inclusão digital. São ações que se baseiam na compreensão de que as tecnologias de informação e comunicação criam possibilidades que - por diversas razões - são desejáveis para a sociedade, e buscam incorporar a tais dinâmicas grupos sociais que de outro modo não teriam acesso a elas. Argumentam também ter por objetivo equilibrar o impacto que a disseminação das novas tecnologias tem sobre as populações e o planeta. A ideia do acesso às tecnologias de informação e comunicação como um direito fundamental está muito presente no discurso de tais projetos.

Uma observação importante baseada na minha experiência direta com tais projetos é a maneira como esse tipo de iniciativa tem se sofisticado ao longo dos últimos anos. Inicialmente adotavam uma postura fortemente condicionada pela ideia de inclusão em padrões idealizados da vida contemporânea. Em outras palavras, traçavam um paralelo com campos em que a exclusão é facilmente verificável a partir de indicadores determinados: grau de escolaridade, renda, emprego, acesso a serviços de saúde, ingestão diária de nutrientes, etc. Nesse sentido, tentavam recorrentemente estabelecer o que seria um nível ideal de inclusão na tal sociedade da informação - fosse a presença de computadores em espaços públicos ou nos lares, a familiaridade com

1 Um dos principais marcos do modernismo brasileiro, o Manifesto Antropófago publicado em 1928 pelo poeta Oswald de Andrade apontava a hibridização entre culturas estrangeiras e nativas como elemento formador e aglutinador de identidade.

mouse e teclado, o acesso à internet, o uso instrumental de um ou outro sistema operacional ou *software*. Esse padrão hipotético, entretanto, demonstrava-se cada vez mais fugidio e cambiante. Era uma leitura superficial, baseada na ideia de que o uso que as classes dominantes faziam das tecnologias deveria ser replicado por toda a sociedade. E ainda assim, de maneira limitada: as populações "incluídas" deveriam contar com orientação, para que não acessassem pornografia, violência, conteúdo pirata, etc. Restrição que na prática a juventude de classes médias e altas não enfrenta, o que pode ser significativo das intenções subjacentes a essas iniciativas.

Na visão desses primeiros projetos, o acesso à internet deveria ser instrumentalizado, como uma ferramenta que permitiria às camadas desfavorecidas adquirirem condições de conquistar um emprego, ou melhorar o que já tinham. O útil, o produtivo, o que proporcionasse a adaptação a uma economia de mercado, seria muito mais importante do que o ócio, o inútil, o improdutivo, e por extensão o questionador, o desviante. Nessa época, praticamente todos os projetos de inclusão digital estavam baseados no acesso a e treinamento em *softwares* proprietários, em particular o sistema operacional *Windows* e o pacote de aplicativos *Microsoft Office*. Os responsáveis por tais projetos argumentavam objetivamente que utilizar *softwares* livres, supostamente mais complexos e heterogêneos, além de menos populares no “mercado”, os afastaria de seus objetivos principais: incluir grupos desfavorecidos na economia formal. Obviamente entra em jogo aqui um aspecto de conformação ao sistema político-econômico internacional. Do ponto de vista desses projetos, a sociedade deveria voltar todos os seus esforços para a produção de riqueza, que seria a medida última da relevância de qualquer esforço. Nesse sentido, os interesses dos grandes grupos econômicos deveriam ser os interesses de toda a sociedade. Similarmente, os países dominantes, transformados em economias pós-industriais, seriam o ideal de desenvolvimento e assim influenciariam as aspirações de todo o restante do mundo. Às sociedades "em desenvolvimento" como o Brasil restaria o papel de gradualmente transformarem-se em réplicas dos países ricos, deixando de lado sua informalidade e falta de organização. Deveríamos, sugeria-se, ansiar por nos tornarmos uma sociedade estável e estruturada, com instituições confiáveis - o Estado, a Escola, as Empresas, talvez a Igreja. Por extensão, às populações periféricas também se imporia a mesma necessidade: ou se enquadram ao padrão, ou continuam de fora. Só existia um caminho para o futuro.

De acordo com aquele ponto de vista, as tecnologias digitais cumpririam unicamente um papel já definido e claro: aumentar a produtividade da economia. À população caberia o papel de aprender o suficiente para operar como engrenagem da máquina, e nada além disso. Essa é a plataforma ideológica em que se formam as primeiras iniciativas de inclusão digital, surgidas no fim dos anos noventa do século passado. Uma iniciativa representativa desse tipo de pensamento são as EICs (Escolas de Informática e Cidadania) do CDI (Comitê pela Democratização da Informática). Em sua versão pacificada de empreendedorismo social patrocinado pela *Microsoft*, toda a tensão social, todo o paradoxo da representação política e toda a falta de esperanças das periferias eram substituídos por fotografias de adolescentes homogenizados - seja pelo sorriso, pelos uniformes, pela pose confiante ao lado do computador – que estariam “aprendendo habilidades essenciais para inserir-se no mercado”. Pouco se comentava

que ter acesso a um computador não resolvia outras razões que dificultavam seu acesso a um emprego: a cor da pele, o endereço em que viviam, as gírias que usavam no dia a dia. Eram projetos de inclusão digital que certamente resultavam em alguma transformação pontual, mas que em geral não questionavam seu próprio papel de preparadores de mão de obra – agora ligeiramente qualificada – a ser assimilada pelo próprio sistema que originou sua exclusão.

Ainda assim, os diferentes projetos e programas atuando no campo da inclusão digital – muitos deles influenciados por aquelas primeiras experiências - foram ao longo dos anos travando um contato continuado com setores que traziam consigo décadas de acúmulo a respeito de participação popular, colaborativismo e combate a desigualdades: movimentos sociais urbanos e do campo, grupos de ativistas, teóricos, artistas e educadores. Frequentaram o Fórum Social Mundial. Trocaram experiências com o MST (Movimento dos Trabalhadores Rurais Sem Terra), o movimento Hip Hop, as lutas pela igualdade racial, pelos direitos LGBT e pela diversidade cultural, a economia solidária, entre outros. Assistiram a transformações sociais profundas à medida que programas sociais de grande escala abriam o horizonte de oportunidades da população. Com isso, foram transformando suas práticas e as narrativas que as acompanhavam, além de adquirir - e usar conforme viam necessário - vocabulários carregados de construções oriundas das lutas sociais. A gradual adoção do *software* livre em iniciativas de inclusão digital deve-se em parte a essa aproximação. Lideranças do emergente movimento do *software* livre passaram a ir além da mera argumentação técnica, usando termos-chave como autonomia, desenvolvimento local, colaborativismo, cultura digital e economia do comum. Assim construía-se a viabilidade política do software livre, associada naturalmente ao próprio desenvolvimento dos sistemas operacionais e aplicativos livres e de código aberto, que se tornavam mais fáceis de instalar, configurar e usar.

De importância significativa na formação da ideia de uma cultura digital brasileira foi o papel assumido pelo projeto Cultura Viva, do Ministério da Cultura. O programa estabelecido em 2004 ofereceu apoio à transformação de centenas (e posteriormente milhares) de projetos culturais de todas as regiões do país em Pontos de Cultura, aos quais era oferecido um pequeno orçamento, alguma infraestrutura e a criação de uma rede de articulação. O Ministério era então comandado por Gilberto Gil, músico que décadas antes havia sido um dos principais nomes do Tropicalismo².

Logo em seu discurso de posse, Gil já afirmara que o Ministério deveria "fazer uma espécie de 'do-in' antropológico, massageando pontos vitais, mas momentaneamente desprezados ou adormecidos, do corpo cultural do país. (...) Porque a cultura brasileira não pode ser pensada fora desse jogo, dessa dialética permanente entre a tradição e a invenção, numa encruzilhada de matrizes milenares e informações e tecnologias de ponta" (MOREIRA, 2003). Essa postura sugeria uma perspectiva abrangente de cultura em oposição à visão mais tradicional de política pública que a associava somente ao financiamento da produção de arte e entretenimento. O programa Cultura Viva, após alguns meses de elaboração coletiva (FOINA; FONSECA; FREIRE, 2005), também adotaria uma estratégia de utilização de ferramentas digitais baseadas

2 Movimento cultural surgido no fim da década de 60 do século XX que misturava manifestações culturais tradicionais, influências da cultura pop e das vanguardas artísticas nacionais e internacionais.

em software livre e aberto, e nas ideias colaborativas que elas representam. A partir daquela época e durante alguns anos, o Ministério da Cultura tornou-se um loquaz apoiador das licenças abertas como Creative Commons e similares. Os Pontos de Cultura recebiam equipamentos de produção multimídia: câmeras, *mixers*, impressoras e estações de trabalho configuradas com GNU/Linux. Seus integrantes participavam de encontros e processos de formação nos quais as tecnologias eram apresentadas não como meros instrumentos de trabalho, mas sim ferramentas de engajamento e mobilização, adaptáveis aos diferentes contextos. Esses encontros dialogavam com uma série de eventos e projetos independentes desenvolvidos por redes de ativismo midiático (FONSECA, 2008).

Apesar das inúmeras dificuldades de gerenciamento que o projeto Cultura Viva enfrentou, ele possibilitou que centenas de pequenas organizações culturais tivessem acesso a tecnologias de informação baseadas em software livre e em dinâmicas de organização e aprendizado em rede. O peso institucional do Ministério da Cultura e o papel pessoal do próprio Ministro também fizeram com que temas como a livre distribuição de conteúdo com licenças abertas tivessem alguma penetração na opinião pública. O entendimento da apropriação de novas tecnologias como legítima manifestação cultural consolidou uma visão da inclusão digital que permite traçar rotas de escape do enquadramento no modelo "mercado, utilidade e produtividade". Hoje, um conjunto de práticas em relação às novas tecnologias que enfatiza suas possibilidades políticas e culturais - a participação, a abertura, a diversidade, a articulação em rede e a colaboração - foram naturalmente incorporadas na construção de uma ideia de cultura digital brasileira.

2.2. Labs: exploração e experimentação

Como referi acima, vejo também outra tendência cujo foco não é a mera inclusão de mais pessoas em possibilidades já dadas das redes conectadas. Falo aqui de um universo de reflexão e produção experimentais que em vez de basear-se em trazer mais pessoas para uma suposta era da informação busca desconstruir, criticar e interferir na maneira como as tecnologias operam dentro da sociedade. Naturalmente, alguns dos projetos de inclusão digital adentraram essa arena. Uma vez ali, acabaram se aproximando de outros campos que também estavam orbitando a ideia de cultura digital: ativistas inspirados por movimentos urbanos internacionais, artistas trabalhando na fronteira arte/ciência/tecnologia, hackers desenvolvendo software livre e organizando espaços de trabalho autogeridos, empreendedores orientados pelo universo do código aberto. Nesse contexto, uma construção que vai surgindo ao longo dos anos e sendo apropriada para diferentes finalidades é o laboratório como espaço coletivo capaz de articular oportunidades, interesses e habilidades, e também como maneira de escapar às armadilhas do trabalho criativo orientado unicamente ao mercado.

Minha própria aproximação com os laboratórios aconteceu de maneira mais aprofundada a partir da experiência com a implementação da ação Cultura Digital no programa Cultura Viva. Após alguns anos de atuação, os indivíduos e coletivos envolvidos diretamente com o programa registravam algum esgotamento. A realização continuada de oficinas de formação havia de certa forma obscurecido o horizonte de produção autônoma daqueles grupos. O que havia começado como ativismo parecia

estar se transformando em mera prestação de serviços. O termo laboratório ou lab começou a ser utilizado neste contexto, talvez como maneira de escapar a uma percepção de esvaziamento ideológico ou estético. Alguns exemplos: o grupo responsável pelo desenvolvimento dos sistemas de comunicação e demais soluções tecnológicas do Cultura Viva denominava-se hacklab. No final de 2005, organizou-se no Rio de Janeiro o Hacklab Immersion, encontro desse grupo para definir soluções para a Cultura Digital. No começo de 2007, integrantes da MetaReciclagem ligados ao Cultura Viva organizaram em São Paulo o LaMiMe (Laboratório de Mídias da MetaReciclagem), que ofereceu oficinas abertas de tecnologias livres para produção multimídia e promoveu um encontro pioneiro de pesquisadores e artistas de diferentes partes do Brasil que atuavam em campos afins.

Diferentemente da usual associação do laboratório a um espaço físico permanente, muitas vezes com acesso a infraestrutura de grande porte, tais laboratórios proporcionavam períodos imersivos de troca de conhecimento e produção, mas não tinham necessariamente a intenção de permanência. Refletiam uma facilidade em ocupar espaços de maneira temporária que de certa forma tratava o espaço presencial de forma mais efêmera, e delegavam a memória, a permanência e a renovação para a rede a partir de sistemas online de articulação, registro e publicação.

De fato, foi justamente esse um dos pontos de tensão que haviam surgido quando representantes dos grupos Mídia Tática e MetaReciclagem participaram de um projeto de intercâmbio com Holanda e Índia no âmbito da plataforma Waag-Sarai, no segundo semestre de 2004. A plataforma tinha a expectativa de que os brasileiros envolvidos chegassem ao fim do processo com o plano para implementação de um "centro de mídia" em alguma metrópole brasileira. Entretanto, nenhum dos dois grupos demonstrou interesse efetivo em desenvolver suas ideias dessa forma. O que então se projetava como surgimento de algumas centenas de Pontos de Cultura oferecia um horizonte no qual as prioridades deveriam ser outras: parecia mais importante ocupar espaços existentes do que criar novas estruturas. Mídia Tática propunha um laboratório itinerante, se possível em um ônibus equipado que pudesse percorrer diferentes localidades do Brasil (ideia que posteriormente foi levada a cabo por outros grupos como o Ônibus Hacker³); enquanto a MetaReciclagem buscava desenvolver metodologias de organização e articulação em rede. Ainda assim, a ideia de laboratório foi se fazendo cada vez mais presente, ainda que reinterpretada de acordo com as questões e condições particulares do contexto brasileiro.

Hoje, dezenas de iniciativas no Brasil usam o termo laboratório para referir-se à ocupação de espaços para reunir pessoas com competências diversas e com uma agenda em comum, tenham esses espaços infraestrutura específica ou não, tenha ou não essa ocupação a intenção de permanência. Salas de informática em escolas, instalações em universidades, pontos de cultura e outros espaços culturais e mesmo a rua ou outros espaços públicos podem se tornar laboratórios, a depender exclusivamente de existirem pessoas que o declarem. Um laboratório também pode existir como parte de um festival e depois desaparecer, ou então realizar-se de forma itinerante, em diferentes eventos. Nesse sentido, laboratórios não são: laboratórios acontecem. Bronac Ferran propõe o laboratório "como um lugar para observação e percepção" (FERRAN, 2009:75). Os

3 Ver <http://onibushacker.org/>

arranjos dinâmicos que emergiram nesse contexto no Brasil certamente incorporam essa perspectiva. Costumam dirigir o foco menos à formação do que em explorar possibilidades experimentais, participar do debate corrente sobre quais os futuros das tecnologias. É esse aspecto que complementa a construção de uma cultura digital brasileira: junto à perspectiva de corrigir distorções históricas que vimos anteriormente, temos agora a projeção de influenciar o que virá pela frente.

3. Rede//Labs: Cultura Digital Experimental

Em 2010, sob encomenda do Ministério da Cultura e juntamente com Maira Begalli, dediquei alguns meses a investigar o cenário brasileiro para laboratórios de arte e tecnologia naquele momento. Interessados em explorar as peculiaridades de um hipotético modelo em formação de laboratórios em rede, chamamos essa investigação de Rede//Labs (REDE//LABS, 2010). Tivemos a oportunidade de pesquisar referências, entrevistar pessoas e comparar metodologias de laboratórios experimentais em diversas partes do mundo: o Medialab Prado de Madri (Espanha), o Access Space de Sheffield (Inglaterra), o KiBu de Budapeste (Hungria), entre outros. Comparando esses modelos de labs com as formações emergentes que víamos no Brasil, identificamos nas segundas uma certa iconoclastia, uma informalidade e uma liberdade advindas, nos parecia, da falta de restrições observadas nos nossos laboratórios-em-movimento. Parte desse dinamismo poderia ser creditado como resposta cultural a um ambiente no qual crise econômica, instabilidade institucional e disparidade social são fatos corriqueiros – o que nos situava mais próximos a outros contextos latinoamericanos do que daqueles europeus. De fato, essa inventividade tácita parecia ser justamente o que os laboratórios estrangeiros demonstravam curiosidade de aprender com o Brasil, ainda mais em uma conjuntura caracterizada por uma crise financeira internacional, por projeções pessimistas sobre o meio ambiente e por dificuldades em conciliar culturas diferentes. Em outras palavras, buscávamos fora do Brasil referências para investir na construção de estruturas para o desenvolvimento da cultura digital, ao mesmo tempo em que as referências de fora observavam o Brasil em busca de soluções para seus próprios problemas.

Ao longo do processo, tentamos jogar com essa busca bilateral de soluções - o Brasil buscando modelos estabelecidos lá fora, os labs estrangeiros voltando-se para modelos dinâmicos brasileiros -, e aproveitamos as conversas com dezenas de pessoas - artistas, pesquisadores, representantes de diferentes instituições ou coletivos - para refinar um pouco mais o foco da investigação. A partir dessas conversas, propusemos a discussão do termo “cultura digital experimental” - um braço da cultura digital brasileira que incorporaria intenção investigativa, projeção de futuro e reflexividade. A cultura digital experimental estimularia a invenção e a criação inclusive com o próprio meio, aqui também aproximando-se da arte e do desenvolvimento de novas tecnologias. Valorizaria o erro - como “matéria-prima do acerto” - e estaria mais orientada a gerar processos abertos e compartilhados do que chegar a produtos finalizados e fechados. Incorporaria práticas das culturas populares como a gambiarra e o mutirão na busca de novas possibilidades criativas.

3.1. Criatividade e mercado - outros labs

Uma condição inescapável de toda posição de resistência é o risco de assimilação. Pode-se argumentar que o sistema político-econômico é de fato cada vez mais gerenciado a partir de metáforas cibernéticas (BARBROOK, 1997; TERRANOVA, 2004; TURNER, 2006). Ora, uma das bases da cibernética é justamente a correção de rota a partir da retroalimentação. Nesse sentido, ocorrências que desviem dos padrões já são esperadas, assim como sua assimilação, cooptação e consequente neutralização. Movimento semelhante aconteceu nos últimos anos com a transformação de diferentes espaços que se situavam no contexto da arte engajada, da teoria crítica e do ativismo midiático, e passaram a adotar a retórica administrativo-financeira da “economia criativa”. O resultado concreto é uma tentativa de transformar toda manifestação cultural em produto vendável. Ned Rossiter afirma que “para os proponentes das indústrias criativas não existe cultura que valha seu nome se estiver fora da economia de mercado” (ROSSITER, 2006:107). Ele ainda aponta consequências mais profundas da imposição da lógica econômica sobre a produção intelectual:

"A mudança nos estudos de mídia e outras disciplinas para um modo empírico não refletivo e não reflexivo é talvez melhor analisada prestando-se atenção à mudança que ocorreu nas condições de produção associadas com o labor intelectual dentro de um paradigma neoliberal. Dentro deste modo existe uma pressão para que as práticas intelectuais prestem contas de suas atividades. Essa pressão não é motivada por considerações éticas, que incluiriam a geração de conhecimento e o engajamento com a docência e a pesquisa de maneiras que sejam responsáveis simultaneamente com suas circunstâncias disciplinares e com aqueles que estão sujeitos a uma instituição em particular e suas formações disciplinares. Em vez disso, existe uma demanda gerencialista para que os produtos do labor intelectual - conhecimento codificado como propriedade intelectual, que possibilita o objeto-produto - prestem contas à lógica de valor de troca e dos mecanismos de mercado." (ROSSITER, 2006:172)

Felizmente, os laboratórios interdisciplinares voltados ao mercado não são o único tipo possível de lab. Segundo Atau Tanaka, os labs industriais são comuns nos Estados Unidos, a exemplo do Xerox PARC - onde foram criados o mouse e a interface gráfica de janelas para computadores. Já os labs de arte-mídia são mais frequentes na Europa, como o Futurelab na Áustria, o ZKM na Alemanha e diversas organizações na Holanda. O Japão tem labs culturais financiados pela indústria. Na América do Norte, o Canadá conta com grandes centros de artes com instalações digitais de ponta, como o Banff Centre em Alberta e a Soci  t   des Arts Technologiques em Montreal. Segundo Tanaka, um dos poucos exemplos de labs estadunidenses de m  dia-arte    o Eyebeam, em Nova Iorque. A respeito de labs em Universidades, Tanaka cita uma vez mais o Media Lab do MIT, “enraizado na din  mica de labs universit  rios estadunidenses de empreendedorismo e patroc  nio corporativo” (TANAKA, 2011:15). Menciona ainda o Culture Lab no Reino Unido e novos labs surgindo a partir da reforma universit  ria europeia h   poucos anos. Por   ltimo, fala sobre os labs comunit  rios: “movimentos de baixo para cima e o desenvolvimento da cena criativa fa  a-voc  -mesmo levaram ao desenvolvimento de labs baseados em comunidades. O Medialab Prado em Madrid    um lab de m  dia de baixo para cima focado no acesso cidad  o, e financiado pelo governo local.” (TANAKA, 2011:15). Sugere que estes seriam espa  os de resist  ncia   

lógica da propriedade intelectual:

"A natureza de instrumentalização das indústrias criativas pode de fato ser incompatível com o processo artístico. Enquanto isso, abrir a criatividade para além do domínio do artista e fazer um modelo mais democrático de prática criativa guarda um potencial enorme para benefícios sociais e é consistente com o foco comunitário de labs de mídia comunitários." (TANAKA, 2011:19).

Estima-se que entre 2006 e 2011 tenham surgido mais de cem *hackerspaces* em todo o mundo. Ao mesmo tempo, os labs de mídia ressurgiram no radar. Na introdução do livro "The Future of the Lab", Angela Plohman contextualiza essa retomada:

"Parece que o lab de mídia vem tendo um revival auto-reflexivo. 'Os labs voltaram', escreveu Juha Huuskonen no blog Pixelache em Março de 2010. Por que agora? E voltaram de onde? Desde a criação do Media Lab do MIT em 1985 e da proliferação de labs e programas de mídia-arte nos anos noventa (Ars Electronica Futurelab, V2_Lab, ZKM, para citar alguns), está claro que as condições e papéis dos labs de mídia passaram por mudanças significativas. Com a tecnologia mais acessível, a arte tecnológica uma disciplina mais madura, e as condições de interconexão afetando radicalmente a maneira como trabalhamos, estamos em um momento que necessita um questionamento determinado dos papéis, formas e potencial do lab de mídia de hoje. Qual é o futuro do lab?" (PLOHMAN, 2010:9).

No Brasil, a figura do laboratório de produção colaborativa disseminou-se no mundo acadêmico, nas empresas de tecnologia, educação e serviços, em museus e galerias de arte, nas escolas e centros culturais. Aqui, igualmente, podem ser percebidas mudanças estruturais: os laboratórios cada vez menos falam em "conteúdo" ou "mídia", e rumam a uma produção mais híbrida e difusa – como se seu objeto não fosse mais a produção em si mas o próprio processo de engajamento e aprendizado coletivo.

Ned Rossiter sugere que os tempos atuais demandam o desenvolvimento de novos tipos de formas institucionais para organizar as relações sociais, uma vez que "as dinâmicas sociotécnicas peculiares a uma série de tecnologias de mídia digital (...) instituem novas formas de socialidade em rede" (ROSSITER, 2006:23). Já antecipando possíveis críticas à ideia de institucionalização de práticas típicas da rede, por conta da resistência contra a suposta "burocratização e enrijecimento de sistemas sociotécnicos de comunicação cuja configuração padrão é em fluxos, descentralização, horizontalidade, etc." (ROSSITER, 2006:23), ele argumenta que é necessário escapar à posição de passividade, e engajar-se no processo político de disputa do território psíquico, social e semiótico das instituições. Insinua assim a possibilidade da construção crítica e da interferência efetiva na sociedade, superando a dicotomia do ativismo midiático da virada do milênio que, usando terminologia inspirada em Michel de Certeau, afirmava a tática, "método subreptício, fragmentário e silencioso de resistência e subversão" como espaço primordial de oposição às estratégias, "modos de agir do poder econômico, político e científico" (CAETANO, 2006:10).

Como sugerido anteriormente, ao contrário da submissão aos métodos típicos do mercado, os laboratórios experimentais por vezes se opõem frontalmente a eles – o que certamente ocasiona problemas recorrentes de sustentabilidade. Um exemplo está no relato de Annette Wolfsberger a respeito do encontro do coletivo de artistas e

programadores GOTO10 durante o Wintercamp, em 2009:

"Para concluir, o integrante do GOTO10 sublinhou algumas questões: a pesquisa/fluxo deles é justamente contrária ao design de produtos, e seus processos são frequentemente interminados. O GOTO10 se descreve como solo para semear; mais como um coletivo no cruzamento de redes do que uma rede em si, mas seja qual for a tipologia eles reforçam que uma rede não é um fim em si mesmo, mas sim um playground." (WOLFSBERGER, 2009:111).

3.2. Concluindo: Labs Experimentais em Rede?

Se as formações emergentes que são objeto deste texto podem ser chamadas de laboratórios experimentais, é porque promovem articulação colaborativa, e em um sentido muito mais amplo do que aquele das cooperações interdisciplinares. De fato, propõem que a colaboração não seja somente uma ferramenta para chegar a algum ponto específico, mas sim a própria essência da estruturação de tais formações. Retomando a proposta de Rossiter, talvez seja interessante pensar novas instituições justamente a partir desse princípio: um espírito colaborativo que vá tão a fundo como que para questionar as próprias bases de cada ator envolvido, adicionando entropia a uma realidade cada vez mais controlada.

Para dar vazão a esse espírito inventivo baseado em colaboração, os laboratórios precisam ser menos hierárquicos e mais dinâmicos. A imagem corrente de laboratório de arte-mídia pode ser reformulada a partir das vivências em rede, como sugere Aymeric Mansoux em entrevista a Angela Plohman:

"Angela Plohman: Como você definiria um lab e suas funções?"

Aymeric Mansoux: Para responder mais detalhadamente, eu gostaria de me referir rapidamente à ideia do lab de mídia-arte dos anos 1990. Para ser honesto, eu não sou muito afeito a esse tipo particular de lab de mídia. É uma das razões pelas quais nós começamos o coletivo GOTO10 há alguns anos. Aquele 'anti-lab' era muito focado em uma abordagem faça-você-mesmo: ensinávamos uns aos outros e organizávamos coisas juntos. Nós queríamos evitar um lugar físico e estávamos mais interessados em colaborar com entidades especializadas que eram boas em alguma coisa. Nós não queríamos ter o tipo de espectro amplo de diferentes atividades e habilidades que a maioria dos labs e organizações de mídia-arte pareciam oferecer. O risco desses 'conglomerados' é que você perde a flexibilidade exigida para o processo criativo, enquanto dentro de uma 'ecologia' - uma rede de organizações especializadas com pequenos grupos de trabalho - é mais fácil desmembrar o fluxo de trabalho e ser criativo com a colaboração em si." (PLOHMAN, 2011:253)

Para Annett Dekker, a disponibilidade de equipamentos portáteis e redes sem fio também deve trazer novidades para a maneira como os labs se organizam:

"Caitlin Jones (diretora do Western Front em Vancouver) percebeu uma mudança do estúdio de artista para espaços de trabalho colaborativos, para o estúdio de laptop e o estúdio em rede - os dois últimos talvez assinalando o fim do programa de residência artística como o conhecemos. O estúdio de laptop, como Jones explica, reflete as mudanças na produção cultural, onde o laptop se torna o principal espaço de

produção, processo, apresentação e distribuição. Além disso, Jones explica, o estúdio de laptop existe em uma rede de outros estúdios de laptop, mudando a experiência de estúdio de um lugar fixo para um mais dinâmico." (DEKKER, 2011:317)

Ainda assim, não se pode afirmar a irrelevância do espaço ou do encontro. Na verdade, as possibilidades de articulação através da internet e da produção totalmente distribuída dão importância ainda maior ao momento do encontro e à relação com os diferentes locais onde ele pode ocorrer:

"O espaço físico do lab ainda é importante, apesar do laptop ser frequentemente a ferramenta principal e apesar do fato de que o acesso à tecnologia tornou-se menos importante. É um lugar onde o compartilhamento e a troca de ideias acontecem diretamente, junto a possibilidades de experimentação e apresentações." (DEKKER, 2011:320)

Assim, não é que os labs estejam fadados a desaparecer. Pelo contrário, o que parece surgir é uma situação na qual cidades inteiras tornam-se grandes laboratórios. Nesse sentido, o lab seria menos um lugar ou arranjo institucional definido do que uma postura de questionamento, orientada à produção colaborativa. Horst Hörtner, criador do Future Lab, comenta justamente sobre esse ponto e acerca da importância dos labs nos dias atuais:

"O lab estabeleceu-se originalmente como provedor de infraestrutura para seu time e para um novo tipo de nômade artístico: nômades que se mudavam como artistas em residência de um oásis de infraestrutura para o próximo, em busca de novas oportunidades para implementar seus trabalhos. Hoje, entretanto, a mídia-arte, o design de mídia, a criação de novas tecnologias de mídia - em resumo, a produção de mídia - acontece cada vez mais longe desses oásis, não porque o lab não seja mais um lugar atrativo, mas porque o espaço entre os oásis agora também está sendo pavimentado com uma infraestrutura apropriada. Conexões de banda larga com o consequente poder computacional de múltiplos computadores de grande porte, bem como as instalações para o processamento de mídia e acesso remoto ilimitado para especialistas de labs através de ferramentas de comunicação elaboradas - finalmente, são todos propriedade comum." (HÖRTNER, 2010:108)

"Se o lab quiser continuar mantendo sua indiscutível importância na sociedade, ele precisa se abrir. Isso é necessário por um lado para facilitar futuras formas artísticas, para continuar a olhar adiante, para reconhecer o discurso público e levar em frente a tarefa de mediação. Por outro lado, essa abertura evita o risco de acumular poeira. Tendo em vista os avanços tecnológicos vindouros, é de alta importância lidar com eles de maneira lúdica e reflexiva - um dos domínios do lab - e disponibilizar essas áreas futuras para tantos experimentos quanto for possível. É necessário acesso para desenvolver habilidades." (HÖRTNER, 2010:110)

Formações que tenham por objetivo possibilitar que o debate e a experimentação a respeito de como as tecnologias se desenvolvem e disseminam na sociedade devem abrir espaço para uma multiplicidade de vozes e saberes. Em especial no caso brasileiro, é impossível pensar em laboratórios de arte e tecnologia sem levar em conta o legado simbólico e metodológico da ideia de uma cultura digital brasileira, tratada em seus dois movimentos - compensatório e exploratório. Poderia inclusive sugerir o inverso: que o

ponto de partida de iniciativas nessa área não seja a ideia de laboratório em si mas sim uma tangente da discussão sobre a cultura digital que eventualmente demande a criação de laboratórios.

Ao longo deste ensaio tentei demonstrar que existem diversos formatos possíveis para laboratórios que lidem com essas questões. Em vez de partir de um modelo já estabelecido de laboratório inspirado em experiências de países ricos, deveríamos debater de maneira mais aprofundada qual a função desses hipotéticos laboratórios na sociedade de hoje e nos futuros que desejamos para ela. Nesse sentido, muito mais importante do que especificar listas de equipamentos e disposição espacial de mobiliário é pensar e pôr em prática estratégias efetivas de articulação em rede, engajamento, abertura e inclusão. Para isso, desenvolver estruturas que simplesmente hospedem experimentação enquadrada em modelos já estabelecidos é projetar para a obsolescência. Muito mais relevante é que as estruturas - físicas, administrativas e simbólicas - sejam elas mesmas desenvolvidas de maneira experimental.

References

- BARBROOK, Richard; CAMERON, Andy. A Ideologia californiana. Disponível em <<http://members.fortunecity.com/cibercultura/vol2/idcal.html>>, 1997. Acessado em 23/04/2012.
- BERGSON, Henri. Introdução à Metafísica. In: O pensamento e o movente. Ensaios e conferências. Tradução de Bento Prado Neto. São Paulo: Martins Fontes, 2006, p. 183-234.
- CAETANO, Miguel Afonso. Tecnologias da Resistência: Transgressão e Solidariedade nos Media Tácticos. Tese (Mestrado em Comunicação, Cultura e Tecnologias da Informação). Departamento de Sociologia, Instituto Superior de Ciências do Trabalho e da Empresa. Lisboa, 2006.
- COLEMAN, Gabriella et al. Winter Camp 09: From Weak Ties to Organized Networks. In: LOVINK, Geert (Ed.). From Weak Ties to Organized Networks: Ideas, Reports, Critiques. Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2009.
- DEKKER, Annett. The End of the Media Lab as we Know it. In: PLOHMAN, Angela (Org.) et al. A Blueprint for a Lab of the Future. Eindhoven: Baltan Laboratories, 2011.
- DOMINGUES, Diana; REATEGUI, Eliseo. Práticas Colaborativas Transdisciplinares em Ciberarte: da Multimídia às Instalações em Software Art. In: DOMINGUES, Diana (Org.). Arte, Ciência e Tecnologia. São Paulo: Unesp, 2008.
- DOMINGUES, Diana. Redefinindo Fronteiras da Arte Contemporânea: Passado, Presente e Desafios da Arte, Ciência e Tecnologia na História da Arte. In: DOMINGUES, Diana (Org.). Arte, Ciência e Tecnologia. São Paulo: Unesp, 2008.
- EVANGELISTA, Rafael de Almeida. Traidores do movimento: política, cultura, ideologia e trabalho no software livre. Tese de doutorado. Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Estadual de Campinas. Campinas, 2010.
- FERRAN, Bronac. The Network as Laboratory. In: Walled Garden. Amsterdam: Virtueel Platform, 2009. p. 75-82.
- FONSECA, Felipe S. Em Busca do Brasil Profundo. In: BRUNET, Karla Schuch (Organizadora). Apropriações Tecnológicas. Salvador: Edufba, 2008.
- FOINA, Ariel; FONSECA, Felipe S.; FREIRE, Alexandre. Brazil and the F(L)OSS process. In: LOVINK, Geert (Ed.); ZEHLE, Soenke (Ed.). Incommunicado Reader. Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2005.
- HÖRTNER, HORST. "The Future of the Lab". In: PLOHMAN, Angela (Org.) et al. The Future of the Lab. Eindhoven: Baltan Laboratories, 2010.
- MACHADO, Arlindo. Máquina e Imaginário. In: DOMINGUES, Diana (Org.). Arte, Ciência e Tecnologia. São Paulo: Unesp, 2008. p. 179-199.
- MOREIRA, Gilberto Passos Gil. Discurso de posse como Ministro da Cultura do Brasil, 2003. Disponível em

- <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/brasil/ult96u44344.shtml>>. Acessado em 27/11/2012.
- PLOHMAN, Angela (Org.) et al. A Blueprint for a Lab of the Future. Eindhoven: Baltan Laboratories, 2011.
- PLOHMAN, Angela (Org.) et al. The Future of the Lab. Eindhoven: Baltan Laboratories, 2010.
- RACKHAM, Melinda. Learning from the Past Models. In: PLOHMAN, Angela (Org.) et al. The Future of the Lab. Eindhoven: Baltan Laboratories, 2010.
- REDE//LABS. Website, 2010. Disponível em <<http://redelabs.org>>. Acessado em 27/11/2012.
- ROSSITER, Ned. Organized Networks. Amsterdam: NAi Publishers, 2006.
- SHANKEN, Edward. Artists in Industry and the Academy: Collaborative Research, Interdisciplinary Scholarship and the Creation and Interpretation of Hybrid Forms. In: LEONARDO, Vol. 38, No. 5, pp. 415-418, 2005.
- SHANKEN, Edward. Historicizar Arte e Tecnologia: Fabricar um Método e Estabelecer um Cânone. In: DOMINGUES, Diana (Org.). Arte, Ciência e Tecnologia. São Paulo: Unesp, 2008. p. 139-163.
- SHANKEN, Edward. The History and Future of the Lab: Collaborative Research at the Intersections of Art, Science and Technology. In: PLOHMAN, Angela (Org.) et al. The Future of the Lab. Eindhoven: Baltan Laboratories, 2010. p. 23-32.
- TANAKA, Atau. Situating within Society: Blueprints and Strategies for Media Labs. In: PLOHMAN, Angela (Org.) et al. A Blueprint for a Lab of the Future. Eindhoven: Baltan Laboratories, 2011. p. 12-20.
- TERRANOVA, Tiziana. Network Culture: Politics for the Information Age. Londres: Pluto Press, 2004.
- TURNER, Fred. From Counterculture to Cyberculture. Chicago: The University of Chicago Press, 2006.
- WILSON, Stephen. Ciência e Arte - Olhando para Trás / Olhando para a Frente. In: DOMINGUES, Diana (Org.). Arte, Ciência e Tecnologia. São Paulo: Unesp, 2008. p. 489-498.
- WOLFSBERGER, Annette. GOTO10: Network Report. In: LOVINK, Geert (Ed.). From Weak Ties to Organized Networks: Ideas, Reports, Critiques. Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2009. p. 104-115.